

LOAD'N'RUN

RIVISTA DI PROGRAMMI SU CASSETTA PER IL TUO SPECTRUM



* * * E IN PIÙ UN PROGRAMMA DI COMUNICAZIONE * * *

SUPERZAP **IL GUASTATORE** **LA VASCA NERA** **THE FLIGHT** **DOWN UP**

INFERI **THE DAMNED CASTLE** **LA VOCE** **SUPERBASE** **ATTACCO AERONAVALE**

MURETTO **LUPETTO DEI CIELI** **PAC MAN** **TRISTAR** **GOBLINS** **3D PLUS**

MODEM COMPUTER MAGAZINE

la prima rivista per computer via telefono

LE IDEE, I PROGRAMMI,
I NUMERI DELLE BBS AGGIORNATI,
LA COMUNICAZIONE VIA MODEM,
LE APPLICAZIONI, I CLUB,
GLI AMICI, IL FUTURO PROSSIMO...



Puoi richiedere direttamente in redazione questo fascicolo
con un vaglia postale di lire 11mila (spese comprese)!

IN EDICOLA NOVITÀ



N. 44 - DICEMBRE 1987

Direttore
Mario Magrone

Redattore Capo
Sira Rocchi

Direzione Tecnica
Nadia Marini

Stampa
Garzanti Editore S.p.A.
Cernusco S/N (MI)

Distribuzione
SO.DI.P. Angelo Patuzzi spa

Amministrazione, Redazione, Pubblicità: Arcadia s.r.l., C.so Vittorio Emanuele 15, 20122 Milano. Una copia lire 9.000, arretrato lire 10.000. Fotocomposizione: Composit. Selezione colori e fotolito: Eurofotolit. Stampa: Garzanti Editore S.p.A. Milano. Distribuzione: SO.DI.P. Angelo Patuzzi spa, Via Zuretti 25, Milano. Load 'N' Run è un periodico mensile registrato presso il Tribunale di Milano al numero 580 in data 24 dic. 83. Resp. Mario Magrone. Spedizione in abbonamento postale Gr. III/70. Pubblicità inferiore al 70%. Tutti i diritti sono riservati per tutti i paesi. Manoscritti, disegni, fotografie e programmi inviati non si restituiscono anche se non pubblicati. Rights reserved everywhere

LOAD 'N' RUN

RIVISTA SU CASSETTA DI PROGRAMMI PER COMPUTER



SOMMARIO

- SUPERZAP
- ATTACCO AERONAVALE
- IL GUASTATORE
- MURETTO
- LA VASCA NERA
- LUPETTO DEI CIELI
- THE FLIGHT
- PAC MAN
- DOWN UP
- TRISTAR
- INFERI
- GOBLINS
- THE DAMNED CASTLE
- 3D PLUS
- LA VOCE
- TERMINAL MODEM
- SUPERBASE

Per caricare i programmi riavvolgete il nastro e date LOAD", per uscire dai giochi togliete l'alimentazione e digitate nuovamente LOAD". Le cassette utilizzate per registrare i programmi sono tutte di ottima qualità: assicuriamo comunque (rivolgetevi direttamente alla redazione esclusivamente scrivendo) la sostituzione di eventuali cassette difettose. Lo ZX Spectrum è un computer prodotto dalla Sinclair Research Ltd. (UK). È distribuito in Italia dalla GBC Italiana SpA.

HINTS & TIPS

Consigli, strategie, trucchi e mappe per superare tutti gli ostacoli dei tuoi giochi preferiti.
A cura di E. Di Zenobio.

In via eccezionale (è Natale, siamo buoni!), queste hint riguardano anche alcuni dei programmi presenti su questo stesso fascicolo. Un'occasione fantastica! È meglio quindi leggere queste pagine dopo aver preso visione delle istruzioni dei vari giochi. Ecco dunque alcune sorprese che vi renderanno imbattibili. Cominciamo con...

IL MURETTO (Dicembre '87)

Ecco l'elenco intero delle lettere magiche e dei loro effetti:

G = colla; la pallina si incollerà alla mazzetta.

B = bomba; distruggerà tutti i mattoncini adiacenti.

S = scudo; apparirà una barriera dietro di te, che impedirà alla pallina di uscire.

x2 = raddoppia il tuo punteggio.

D = raddoppia la tua mazzetta aggiungendotene avanti un'altra.

X = ti regala una vita.

E = allarga la tua mazzetta.

IL GUASTATORE (Dicembre '87)

Senza dubbio utile ed affascinante è la cheat inserita nel bellissimo Il Guastatore: se avrai scelto la tastiera, premendo la C entrerai in un menù invisibile con queste opzioni:

1 = colpi infiniti

2 = granate infinite

3 = vite infinite

4 = invincibilità

5 = esci senza fare nulla

Premendo uno di questi tasti

(dopo la C ovviamente)

azionerai o meno le varie

opzioni, nel senso che la prima

volta che chiederai i colpi infiniti

li avrai, la seconda invece li

disattiverai. Senza dubbio

l'opzione più importante è la 4...

accidenti come siamo buoni!

ORSETTO (Novembre '87)

Le mappe sono le classiche ciliegine sulla torta. Eccoti, per cominciare, quella de l'Orsetto, pubblicato nel mese scorso. Devi trovare e raccogliere tre chiavi a forma di teschio per aprire la caverna corrispondente è facilmente riconoscibile, data la forma). Le uniche caverne utili sono segnate sulla mappa, contraddistinte dai numeri 1, 2 e 3. Per accedere a quest'ultima dovrai avere la pozione, altrimenti non riuscirai a superare il "dormiglione". Le lettere A, B, C indicano i passaggi per entrare nei sotterranei e soltanto questi tre contengono oggetti che ti servono, perciò è inutile che ti addentri in altri non segnati. Le capanne sono tante, ma soltanto quelle che hanno lo stesso colore ti saranno di qualche aiuto: soprattutto quella dove non c'è assolutamente luce, perciò avrai



LA MAPPA
DI ORSETTO

È piaciuto a tutti il bellissimo "Orsetto" pubblicato su Load di novembre. Ma sono pochi quelli che ce l'han fatta ad arrivare in fondo. Per loro, ecco dunque la mappa che li aiuterà a finire il gioco.

bisogno della candela... Il punto di partenza è sopra la scritta "START".

LA VASCA NERA (Dicembre '87)

In questo caso, oltre che la mappa (importantissima), ti forniamo dei consigli di vitale importanza e, per quanto riguarda il gioco acquatico, anche la soluzione. Anche questo fantastico game è presente in questo stesso fascicolo!

Le lettere A,B,C,D indicano i 4 differenti punti di partenza (quelli che compaiono nel menu); tutte le stanze sono numerate e piene di simboli che rappresentano i vari oggetti e le uscite (guarda la legenda). Ecco l'elenco delle stanze che contengono oggetti che puoi (ed in parte devi) raccogliere:

PERLE = 65, 42, 181, 197
 CONCHIGLIE = 145, 124, 162, 190
 CASSE = 7, 34, 161, 211
 CHIAVI = 36, 19, 143, 174, 205
 STIVALI = 74, 102
 SECCHIO = 139
 TANICA = 114

Ora invece ti diamo la soluzione vera e propria, cioè l'elenco degli oggetti necessari per togliere i 4 tappi:

TAPPO 1 (stanza 50) = 2 trinchetti e 2 perle

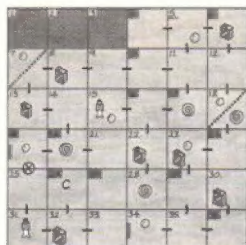
TAPPO 2 (stanza 101) = 2 stivali

TAPPO 3 (stanza 155) = 4 conchiglie

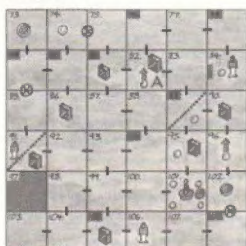
TAPPO 4 (stanza 216) = 2 trinchetti e 2 perle.

Tu starai dicendo che non avevamo mai parlato di trinchetti e difatti è così: dove sono? Semplice, dentro le casse!

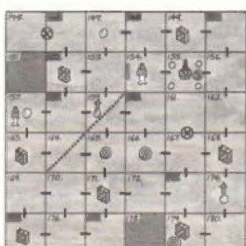
Per aprirle le devi colpire con una chiave. Ci sono 16 gnomi (uno dei quali è dentro una cassa) e 42 taniche di olio. Ci sono tante armi in giro, ma ciascuna uccide una sola specie di pesci: l'arpione uccide la balena, i ferri di cavallo sgominano i cavalli marini, i cucchiaini fanno fuori le meduse; il



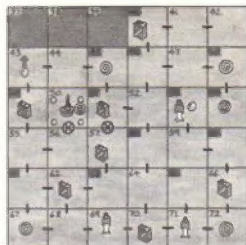
LIVELLO 1



LIVELLO 3



LIVELLO 5



LIVELLO 2



LIVELLO 4



LIVELLO 6

BUCHI



TAPPO



BOLLE



OGGETTI



INTORNO AL TAPPO



ASCENSORE



PETROLIO



OBLÒ



BARRIERA



GNOMI



OBLÒ

CHIUSI



ABCD

PUNTI

PARTENZA

piranha lo puoi attirare con un osso, mentre le anemoni e le lumache le devi decisamente evitare. Ora sai proprio tutto di questo eccezionale gioco, perciò prova immediatamente a togliere tutti i tappi.

LUPETTO DEI CIELI (Dicembre '87)

Ed ora, un altro stupendo trick per il Lupetto dei cieli: gli smanettoni probabilmente lo avranno già notato, ma tutti gli

(segue a pag. 16)



(48K)

SUPERZAP



Si tratta, senza dubbio, di uno dei più bei giochi mai visti sullo Spectrum, non solo nel suo genere "shoot-em-up", ma addirittura in assoluto. Se in altri giochi simili l'importante è sparare, qui questo non basta, perché dovrai stare attento al tuo minimo movimento. Tanto per capirci, è come per RIDIO, te lo ricordi? anche se SUPERZAP è certamente più bello, più veloce e molto ma molto più lungo da terminare. Appena terminato il caricamento appariranno le solite scritte ma non il menù che è, per così dire, nascosto. I tasti per scegliere sono:

0 = tasti cursore (5,6,7,8 e 0 per il fuoco)

1 = 1 giocatore

2 = 2 giocatori

3 = ridefinisci i tasti

Se hai il joystick Kempston, premi fuoco ed inizierai automati-

camente il viaggio. Perché si tratta proprio di un viaggio dentro una caverna, almeno per tutto il primo livello. Tu spara pressoché in continuazione, ma con un certo metodo: le ondate di alieni hanno infatti un loro ritmo e, se tu non lo intuisci, rischi quasi sempre non solo di non ucciderne neanche uno, ma di trovarti con una vita in meno. Ogni qualvolta distruggerai un'intera ondata (consiglio: cerca di farlo sempre!) compariranno delle sfere colorate che non dovrai farti sfuggire per nessun motivo! Esse sono cariche di energia e più ne mangi più il tuo laser Superzap sparerà in fretta; non solo, cambierai anche tipo di colpi, arrivando financo ai missili teleguidati. Perciò sono di fondamentale importanza le sfere di energia anche se, solito discorso in questi casi, se ci sono troppi alieni da colpire,

prima pensa a loro e poi, se fai in tempo, prendi l'energia (basta andarle incontro). Alla fine di ogni livello troverai l'astronave degli alieni, che rappresenta l'ultimo ostacolo del quadro, ed anche il più difficile. Così come i suoi occupanti, ogni tanto l'astronave lascia partire (e te ne accorgi dal sibilo), piccolissimi pallini atomici, quasi invisibili per chi ha il monitor in bianco e nero, che ti distruggeranno implacabilmente. Non sperare di riuscire a distruggerla, almeno non con il laser tradizionale, quindi resisti finché non deciderà di andarsene e di lasciarti via libera. Il truccetto consiste nell'andare su e giù in continuazione per non farsi beccare... Ok, ora puoi giocare e se vuoi le vite infinite (indispensabili) rispondi alla solita domanda con una S.



IL GUASTATORE (48K)

Siamo alle solite, i computers che non funzionano bene e con le astronavi sempre in avaria! La storia è simile a migliaia di altre già raccontate, ma la grafica ed i colori di questo meraviglioso gioco sono senza precedenti.

Devi riuscire ad attraversare l'intero pianeta sul quale sei atterrato, distruggendo tutto quello che troverai sulla tua strada. Questo perché gli indigeni ti saranno sempre ostili e cercheranno tenace-

mente di eliminarti. Perciò spara a qualsiasi cosa si muova... Innanzitutto, appena terminato il caricamento vedrai apparire una sorta di stellina: non farci caso e PREMI "2" per iniziare a giocare. Apparirà ora il menù per la ridefinizione dei tasti; se hai il joystick, inserisci dei tasti a caso perché subito dopo tornerai nel menù principale dove è possibile selezionare il Kempston, l'Interface II o la tastiera (opzione 2 appunto). Quindi premi

"1" e la tua avventura avrà inizio...

Hai a disposizione 10 vite e questo è già un segno premonitore di quanto difficile sia il gioco; disponi inoltre di un potente mitragliatore galattico, con fuoco rapido automatico. Quest'arma è sufficiente per sbarazzarsi di tutti i tipi di androidi ed alieni che incontrerai, ma non delle costruzioni di difesa del pianeta che ti sbarreranno spesso, diciamo pure sempre, la strada.

Per eliminare queste "barriere" nemiche, devi **NECESSARIAMENTE** usare le granate, che possiedi in numero limitato, perciò attento! Ne hai 10 inizialmente, più che sufficienti per passare ai quadri successivi nei quali ne troverai altre: le riconoscerai perché avranno la forma di uno zainetto e per prenderle non dovrai far altro che camminarci sopra. Ricordati che queste non si sommeranno a quelle che hai già, però prendile sempre, non fanno mai male... In basso è visualizzata la tua situazione, con il numero di colpi rimasti (all'inizio ne hai 100), le granate residue, i punti e la zona nella quale ti trovi. Dal fatto che quest'ultimo numero è di tre cifre, dedurrà facilmente quanto lungo sia questo meraviglioso gioco. I movimenti che puoi fare sono: andare in avanti ed indietro, (ma attento perché, una volta entrato in un quadro, non potrai più tornare in quello precedente, dovrai per forza andare avanti); saltare, sparando anche; abbassarti, cosa che è di vitale importanza perché i cannoni nemici sparano ad un'altezza fissa, perciò tu abbassandoti potrai sempre evitarli (fino ad un certo livello); sparare



con il mitra o le granate: se spari normalmente, premendo ripetutamente il fuoco, sarà il mitra a funzionare, se invece tieni premuto il fuoco per un po', partirà una granata. Ci sono ascensori molto utili, perché di solito ti permettono di passare per una strada più facile: sembrano delle cabine e li vedrai sempre a coppie, spesso vicino a delle piattaforme sopraelevate per

salire sulle quali gli ascensori sono l'unico modo, oltre che il più semplice; devi soltanto premere il tasto corrispondente a "SU" e sarai trasportato. Se vuoi "truccare" il gioco, rispondi alle varie domande che ti verranno poste a fine caricamento per vite infinite, colpi infiniti e granate infinite. Proprio bravo questo Bigspecy eh?



LA VASCA NERA (48K)

Tutto quello che devi sapere è che sei rimasto imprigionato in una terribile piscina, dalla quale non potrai mai uscire se prima non farai "tracimare" l'acqua. La vasca è popolata da ogni tipo di pesci e di gnomi... sì hai letto bene, ci sono anche gli gnomi in questo pazzo mondo sommerso. Se riuscirai a papparteli ti verranno regalati molti punti. Ovviamente tu sei un sub, con tanto di bombole d'ossigeno ma disarmato, almeno inizialmente. Difatti questo è uno di quei giochi in cui devi più che altro raccogliere tutto, anche se non

puoi possedere più di un oggetto per volta. Se rimani troppo tempo sott'acqua la ruggine avanzerà e tu sarai morto. L'indicatore in basso a destra ha proprio la funzione di ricordartelo, e quando arriva a 0... glug glug! A sinistra invece compariranno delle scritte che ti dovrebbero aiutare.

Per terminare il gioco e quindi uscire devi togliere, nel vero senso della parola, i 4 tappi che impediscono all'acqua di tracimare. Naturalmente dovrai cercare dappertutto, e se ti dicessimo il numero delle stanze che ci sono, forse non

ci proveresti neanche. Per passare da una stanza ad un'altra, devi nuotare attraverso gli oblò: occhio perché ti potrà capitare di trovarne alcuni chiusi. Stai inoltre attento perché le uscite, compresi gli oblò, sono segnalate da una sorta di pergamena, e tu devi solo centrare il punto esatto. Ma così sarebbe anche facile la fuga, quindi alcune "porte" sono nascoste, non sono cioè segnalate dalle pergamene. Noterai delle bolle d'aria che continuamente salgono verso l'alto: puoi sdraiarti sopra e sarai sollevato fino ad una certa al-



tezza, che dipende dal tipo di bolla che hai scelto come ascensore. Ce ne sono di due tipi: una ti lascerà dopo pochi secondi, le altre ti porteranno addirittura in un'altra stanza. Ovvio che serve una map-

pa, ma di questo parleremo dopo... Tutti i pesci cercheranno di darti fastidio, dal Piranha alle lumache di mare, ai mostri più terribili (ma anche i più belli) di questo acquario dove perfino le alghe sono dannose. Evita tutto, ma occhio a non scambiare molti oggetti utili per flora marina! Per prendere qualsiasi cosa devi portarti esattamente sopra di essa e premere fuoco. Per non annegare arrugginito devi rifornirti in continuazione di olio, facilmente riconoscibile perché contenuto in taniche sulle quali c'è scritto "oil". Il numero in basso a sinistra indica quante taniche ci sono ancora nelle 201 stanze... oopps... ci è sfuggito il numero! Ci sono inoltre i "buchi" d'acqua, che

svolgono la stessa funzione delle bolle-ascensore ma ovviamente operano al contrario! Troverai anche delle armi in giro, molto strane, ma avrai un numero di colpi limitato, scritto vicino all'oggetto preso in basso a destra. Nel menù iniziale, oltre che selezionare i controlli, puoi scegliere il punto di partenza tra i quattro presenti, simboleggiati dalle lettere A,B,C, D. Premi quella corrispondente e sarai risucchiato nella vasca nera.

Il succo del gioco, lo ricordiamo, è quello di togliere i 4 tappi: questi sono però bloccati da un sistema intelligente che li bloccherà soltanto se tu porterai determinati oggetti (e in un preciso ordine) nella stanza dei tappi.



THE FLIGHT (48K)



Sei alla guida di un aereo con il quale sei stato trasportato, tramite la solita macchina del tempo, nel passato, esattamente nel 1925 quando l'aeronautica era ai suoi primi passi ed i velivoli molto meno sofisticati di quelli attuali. Vedi di non sottovalutare però questi residui del passato perché, ancorché vetusti, sono agguerritissimi e cercheranno a tutti

i costi di farti fuori. Così la tua pretesa tranquilla gita nel passato diventa per te una vera e propria lotta per la sopravvivenza.

L'unica possibilità che hai di tornare nella tua epoca è quella di comporre la parola WARP, della quale dovrai raccogliere le varie lettere in giro per i cieli.

Ogni volta che ricomponi la parola magica avanzi nel tempo di

qualche anno. Lo scopo del gioco è quello di tornare al presente. In seguito, chissà, potresti anche lanciarti ad esplorare il futuro...

Ci sono quattro livelli di gioco ed i controlli sono:

Rotare in senso orario: prime tre file, tasti di destra.

Rotare in senso antiorario: prime tre file, tasti di sinistra.

Fire: ultima fila di tasti.



DOWN UP

di M. Resinanti
(48K)



È un classico gioco di carte, ma la posta in pallo è costituita dagli indumenti di due belle ragazze presenti a turno, disegnate in

maniera veramente eccellente dall'autore. Il gioco è molto semplice e calca le orme di un noto programma televisivo ("HELP"): il

computer, dopo aver mischiato le carte, ne sceglie 8 a caso e le dispone sul tavolo, ovviamente coperte. La prima viene subito scoperta, quindi ti si chiede quanto vuoi puntare e se pensi che la carta successiva sia più alta o più bassa di quella attuale. Premi una delle due lettere evidenziate, cioè la S o la G; verrà quindi scoperta la carta successiva e, se avrai vinto, aggungerai la puntata al tuo gruzzoletto, altrimenti la perderai. Quando le 8 carte saranno state scoperte tutte, la ragazza prenderà una percentuale per spogliarsi e dopo qualche effetto speciale, tornerà in scena, un po' più discinta. La percentuale varia dal 10% al 50% della tua disponibilità, perciò devi stare molto attento, soprattutto verso la fine del gioco, altrimenti perderai tutto e non potrai vedere il finale. È importante sapere come il computer considera la scala delle carte: la più bassa è la A (asso) poi viene il 2, il 3 e così via fino al K che è la più alta. Se hai una delle due carte che fanno da estremi, la A o il K, stai attento perché non è detto che tu vinca sempre, visto che potrebbe anche uscire una carta uguale, ed in tal caso perderesti. È raro, però... Se in una mano perdi dei soldi, pur non rimanendo a zero, il gioco finirà: insomma, dovrai vincere sempre qualcosa ad ogni mano. La cosa più importante del gioco, però, è il caricamento: poiché in memoria non entravano direttamente le due ragazze, dopo circa due minuti di caricamento vedrai apparire una domanda in alto sullo schermo: "Mary o Susy?". Devi scegliere una delle due ma, o premi immediatamente la M, oppure devi fermare il nastro perché subito dopo ci sono i dati delle fanciulle. Il nostro consiglio è quello di **PREMERE IMMEDIATAMENTE LA "M"** senza fermare il registratore, cosa che dovrai fare quando inizierà il gioco. Una volta spogliata la prima, cioè Mary (sempre se ci riesci), dal menù potrai scegliere di caricare la seconda: in questo caso fai ripartire il registratore e tutto andrà bene (se lo avevi fermato subito; altrimenti riportalo leggermente indietro).



INFERI (48K)

di A. Bianchi

Sei alle prese con diabolici oggetti che si muovono in continuazione e che non ti lasciano in pace neppure per un secondo. Dovrai evitarli tutti e fare molta attenzione perché il rilevamento delle collisioni è un po' ad occhio, nel senso che non è precisissimo.

Capirai subito il modo per passare indenne se procederai con calma almeno nel primo quadro. Di quadri ce ne sono dieci e, per fuggire dagli inferi, dovrai attraversarli tutti evitando anche i laser che sparano ad intervalli regolari.

Per terminare uno schermo do-

vrai raggiungere le frecce lampeggianti in basso sullo schermo.

L'opzione 5 del menù ti permette di salvare la situazione attuale e di ricaricarla successivamente.

Tasti:

0 = sinistra

P = destra

SPAZIO = menù

Se vuoi vedere tutti gli schermi, batti POKE 40067,N.

Per fermare il gioco, mandalo in Load e poi premi Break, quindi inserisci la POKE e, successivamente, dai RANDOMIZE USR 58792 per ricominciare.



THE DAMNED CASTLE (48K)

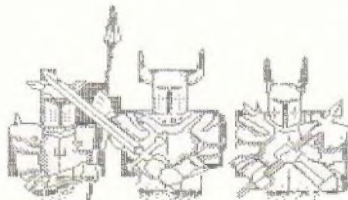
di G.B. Alicardi

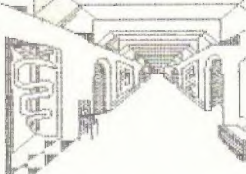
Ecco un'altra delle splendide avventure di Gianbattista. Ormai si presentano da sole, ogni commento è del tutto inutile, ma almeno ti diciamo quello che devi fare per terminare quest'ultima fatica del nostro bravo collaboratore.

Scopo dell'avventura, è quello di

sconfiggere (per l'ennesima volta... ehm!) il malvagio mago che ti ha rinchiuso nel castello maledetto (poveri castelli...!).

L'unica via di scampo che hai è quella di scoprire alcuni arcani celati nei più reconditi meandri del castello (brrr...). Ricordati di usa-





re SEMPRE gli articoli e di indicare CON CHE cosa compi una determinata azione (es:... con la scure); inoltre, quando vedrai un blocco, prova a spingerlo.

Guardando la mappa che ab-

biamo sotto gli occhi (eh) ti consigliamo di disegnartene una man mano che procedi, anche perché è affatto complicata, ma, anzi, è molto lineare.



(48K)

LA VOCE

di P. Novara



Questa interessante utility serve per digitalizzare una sorgente sonora e farla rieseguire successivamente allo Spectrum che, in pratica, sarà capace di suonare qualsiasi cosa, nei limiti del possibile. Ecco le opzioni del programma:

1 = ti verrà chiesto quanti secondi vuoi memorizzare, fino ad un massimo di 32;

2 = operazione inversa; riascolti quello che hai precedentemente digitalizzato (fase di sintetizzazione);

3 = salvi i dati su nastro;

4 = carichi i dati da nastro.

Diciamo subito che le operazioni di load/save sono scritte in basic, perciò puoi facilmente modificarle per qualsiasi altra unità di massa (microdrive etc.). Come

funziona la fase di digitalizzazione? Ecco un chiaro esempio: devi, innanzitutto, registrare su di una cassetta qualcosa, ad esempio una parola o una frase, poi inserire la cassetta nel registratore che usi solitamente con lo Spectrum, quindi alzare il volume come se ci fosse un programma da caricare.

Premi adesso 1 per entrare nella fase di digitalizzazione e seleziona il numero di secondi: a questo punto il programma aspetta che tu prema un tasto per iniziare la sua "registrazione". Devi ovviamente posizionare il nastro esattamente all'inizio della parola registrata, altrimenti perderesti tempo prezioso. In pratica devi premere il PLAY del registratore ed un tasto simultaneamente. Terminati i secondi da te prestabiliti, il programma tornerà automaticamente

al menù principale, così potrai riascoltare immediatamente il tuo lavoro.

La qualità della riproduzione sonora dello Spectrum dipenderà dal volume con il quale avrai eseguito la digitalizzazione: dovrai quindi provare più volte per trovare il valore migliore, senza dimenticare i limiti della nostra meravigliosa macchina. È consigliabile usare un piccolo amplificatore, o lo stesso registratore, per ascoltare meglio la sintesi, visto che tramite l'altoparlante del computer si sente ben poco. Questa operazione viene chiamata "campionamento digitale" e la qualità di tutto dipende dal numero di bit impiegato per campionare il suono. Ora i migliori campionari presenti sul mercato musicale (molto costosi!) usano dagli 8 ai 12 bit, che costituirebbero l'optimum. Sai quanti ne usa lo Spectrum in questo caso? UNO SOLO!

È dunque più che buono il risultato cui si giunge, anche se ci vorrà un po' di pazienza. Se ti interessa la routine di digitalizzazione, essa inizia all'indirizzo decimale 32768 ed è molto corta, la logica essendo semplicissima: si tratta di leggere la porta "EAR" (254) e di memorizzare, nella maniera più rapida possibile, tutti gli stati che questa assume nel tempo. Ovviamente gli stati possibili in questo caso sono due: alto e basso, cioè uno o zero. Rileggendo questi valori dalla ram e passandoli alla porta relativa (sempre la 254), dovremo riottenere lo stesso suono precedentemente registrato.

```

32768 243 .....di
32769 33 77 128 ...ld hl,32845
32772 17 136 19 ...ld de,5000
32775 1 0 8 .....ld bc,2048
32778 62 20 .....ld a,20
32780 61 .....dec a
32781 32 253 .....jr nz,32780
32783 219 254 .....in a,(254)
32785 230 64 .....and 64
32787 40 2 .....jr z,32791
32789 203 193 .....set 0,c
32791 203 9 .....rrc c
32793 16 239 .....djnz 32778
32795 113 .....ld (hl),c
32796 35 .....inc hl
32797 27 .....dec de
32798 122 .....ld a,d

```



(48K)

di A. Castellano

SUPERBASE

```
04567 42 254 73 .....(S) 14, (2550)
04568 17 0 64 .....(L) 14, (1450)
04569 28 .....(L) 14, (14)
04570 35 .....(L) 14, (14)
04580 70 .....(L) 14, (14)
04585 85 .....(L) 14, (14)
04590 177 .....push bc
04591 241 225 .....prop 10
04592 271 126 0 .....(L) 14, (14)
04593 147 .....(L) 14, (14)
04594 22 22 .....(L) 14, (14)
04595 271 126 0 .....(L) 14, (14)
04596 186 .....(L) 14, (14)
```

La potentissima utility (un database, cioè un archivio dati), che segue è nata dall'insofferenza dell'autore per un notissimo programma che aveva però le istruzioni soltanto in inglese (Masterfile).

Terminato il caricamento, ecco il menu principale con tre opzioni in altrettante finestre: FILE, DATAI, DEVICE. Ciascuna di queste finestre indirizza ad un sottomenu per la gestione del file, dei dati e delle periferiche.

Sono richiamabili con i tasti 1, 2 e 3 rispettivamente. Premendo il tasto 1 verrà visualizzato il seguente menù: A. Inizializzazione; B. Ordinamento del file; C. Record disponibili; D. Memoria libera ed utilizzata.

Prima di iniziare a fare qualsiasi cosa DOVRA ESSERE INIZIALIZZATO IL FILE che, categoricamente, dovrà avere il nome composto da 6 caratteri. L'opzione A inizializza il file chiedendo tutte le informazioni al riguardo,

quali il numero di campi (MAX 6), la loro lunghezza ed il loro nome. L'opzione B provvede ad ordinare i dati contenuti nel file tenendo presente il peso che hanno i caratteri nella codifica ASCII. Puoi ordinare il file avendo come riferimento qualsiasi campo dell'archivio. L'opzione C effettua la sottrazione tra Maxrecord e Numrecord visualizzandone il risultato, ovvero i record ancora disponibili. L'opzione D visualizza l'area di memoria libera e l'area di memoria occupata; tieni presente che, inserendo un record solo o inserendone 100, questa non cambierà perché le matrici dei dati sono state definite al momento dell'inizializzazione.

Premendo il tasto 2 apparirà questo menù: A. Inserimento record; B. Modifica record; C. Ricerca record; D. Cancellazione record.

Premendo B oppure D ti verrà chiesto se vuoi cercare il record oppure cancellarlo; in quest'ultimo

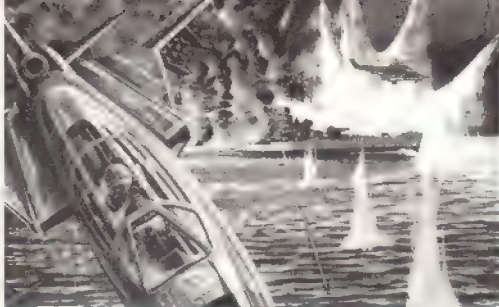
caso il controllo passerà alla routine C. Dovrai specificare il campo sul quale fare la ricerca ed il dato da cercare. Verrà visualizzato l'intero record al quale il dato appartiene. Ovviamente puoi anche inserire un dato incompleto da cercare nel senso che, se vuoi sapere se ci sono delle "case", puoi inserire anche soltanto "cas" ed il programma visualizzerà tutti i record che hanno quelle 3 lettere (in quel preciso campo naturalmente). Quando il programma chiede qualcosa, devi rispondere sempre premendo la N o la S, mentre nei vari sottomenù è necessario tu prema anche il CAPS SHIFT (per tutte le opzioni contraddistinte dalle lettere maiuscole A, B, etc.).

Se cancelli un record, tutti gli altri sono scalati automaticamente dal computer. Premendo il tasto 3 ti verrà mostrato questo menù: A. Save dati su nastro; B. Lista tutti i record; C. Lista dei campi del record; D. Fine elaborazione.

Con l'opzione A viene salvato il programma con il nome del file con il suffisso ".SB+.". Premendo la B è possibile stampare su video, oppure su carta, il contenuto dei file dati (premi la V per il video, la P per la stampante). Premendo la C si elencano i campi che compongono un record. Con la D si esce dal programma. In qualsiasi menù ti trovi, è sempre possibile uscire premendo il tasto relativo ad un altro menù.

L'operazione di save dati è scritta in basic, perciò puoi facilmente modificarla per altre unità di massa, tenendo sempre presente che la ram a disposizione non è tanta. Se questo discorso ti interessa, vai a vedere la linea 7070 e ti accorgerai di come il programma salva i dati: in realtà non si limita a salvare dati, ma salva ogni volta l'intero programma con tutte le routine! Questa è una soluzione adottata anche da molti programmi inglesi, poiché è la più comoda, anche se non proprio la più lineare. Se ti interessa, vai a dare un'occhiata all'ennesima routine di compressione degli screen all'indirizzo decimale 23877. Ora puoi usare subito questo programma per archiviare... tutti i panettoni, i pandoro, gli spumanti ed i dolci vari delle prossime feste!

```
7070>BEEP 0,2,30:SAVE L#LINE 30:
SAVE L#CODE 5850:64407-58500:SA
VE "SBASECHARS"CODE 64710,796
7080 GO SUB 9990: PRINT AT 12,0:
```

ATTACCO AEREO NAVALE

Il gioco inizia presentandoti tre Radar affiancati da altrettanti simboli. In alto ci sono un aereo ed una nave e sotto un sottomarino. Sovrastanti il tutto vedrai 4 caselle, ognuna con un preciso significato: da destra a sinistra ecco la Mappa, Elicottero (abbreviato), Exocet, Aria Aria. Per selezionare una di queste opzioni devi spostare il joystick a destra o a sinistra e confermare con il fuoco. Ma andiamo con ordine, partendo dalla mappa. Se premerai fuoco vedrai apparire una mappa vera e propria in alto a sinistra, ed un suo scorcio in 3 dimensioni al centro. Qui noterai due simboli, tutti e due a forma di boe rotonde: quella con la bandierina rappresenta una delle tue basi l'altra la tua nave. Per muoverti devi girare il timone in alto andando a sinistra o a destra; un puntino ti farà capire quale direzione stai prendendo. Per avanzare, dai potenza ai motori, ovvero vai avanti (per aumentare) o indietro (per frenare). In alto a destra appare costantemente la tua velocità in nodi (max 45). Attento a non andare a toccare la terraferma (la parte più scura) perché in tal caso il gioco finirà e dovrai cominciare tutto da capo. Le prime volte

è meglio andare piano e vedere cosa accade. Ti verranno certamente incontro le unità nemiche che possono essere di 3 tipi, ciascuna rappresentata da una boa come la tua ma con una scritta sopra che le contraddistingue;

SUB = sottomarini. Vanno distrutti con i tuoi ELICOTTERI lanciando bombe di profondità;

NAVI = incrociatori e corazzate, affondabili solo con i missili a ricerca automatica EXOCET;

CACCIA = aerei di scorta alla formazione nemica, abbatibili solo con i missili ARIA ARIA. Avrai certamente notato la corrispondenza tra le opzioni disponibili ed i vari tipi di unità. Difatti questa è una condizione molto rigida, nel senso che non puoi abbattere i caccia con degli Exocet e così via. Ma torniamo alla mappa: appena le boe nemiche ti si avvicinano, vedrai un sussulto del tuo Spectrum, perché sei stato già colpito da qualcuno. Devi subito premere fuoco e tornerai nello schermo principale: qui ti sarà mostrato sotto quale attacco sei, mediante una scritta lampeggiante "ALERT" vicino all'unità presa in considerazione. Automaticamente il sistema si posizionerà sulla giu-

sta difesa (ELICO per i sottomarini e così via) e tu non dovrai far altro che premere fuoco. Ti capiterà di trovarti contemporaneamente sotto tutti e tre gli attacchi e solo in quel caso potrai scegliere. Iniziamo dall'elicottero, con il quale devi distruggere i sommergibili: comparirà una sorta di "vista a raggi x dell'acqua", con il tuo elicottero sopra. Premendo fuoco lascerai cadere delle bombe di profondità che scoppieranno quando si incroceranno con la freccetta, la quale si muove continuamente sulla sinistra. Se avrai scelto il tempo e la profondità giusti, intesa quest'ultima non come profondità verticale, bensì come profondità orizzontale, dato che è in gioco anche quella (vedrai il sottomarino più piccolo a seconda se è più o meno vicino a te) vedrai esplodere il sottomarino. Per uscire da questa fase (ma anche dalle altre) devi premere lo spazio, ma ricordati che, se non hai distrutto neanche un sommergibile, non ti sarà possibile "scappare", perché il sistema ti riporterà il immediatamente dato che sei ancora sotto attacco. Un'altra fase è quella dell'EXOCET, potentissimo missile aria-acqua. Serve per distruggere le navi nemiche: vedrai sulla sinistra un mirino, al centro un conto alla rovescia e delle scritte, sulla destra un piccolo grafico. Per colpire il bersaglio devi tenere il mirino SEMPRE al centro (più o meno) fino a quando il conteggio non arriva a zero; se vedi la scritta "OFF TRACK" vuol dire che non sei sulla direzione giusta, se appare "ON TRACK" vuol dire esattamente l'opposto. Terminato il primo conteggio, vedrai apparire all'orizzonte delle sagome molto piccole di navi: cerca di portarne una esattamente al centro, spostandoti a sinistra o a destra. Infine devi decidere l'alzo dei missili guardando il grafico a destra: se lo alzerai troppo non vedrai più niente, se lo abbasserai troppo lo perderai in acqua. Il nostro consiglio è quello di tenerlo sempre a mezza altezza, ma dopo cinque minuti capirai anche tu il truccetto. La terza e ultima fase è contraddistinta dalla casella ARIA ARIA, la sigla dei missili predisposti per abbattere i caccia nemici. È senza dubbio la

fase più divertente e più bella, ma anche la più complicata, dato che è molto difficile colpire gli aerei. Tu devi muovere il sistema di lancio a destra ed a sinistra, quindi decidere l'alzo e sparare i due missili. Se i due aria-aria scoppieranno esat-

tamente davanti ad un caccia, quest'ultimo esploderà. Contrariamente a quanto si può credere, è molto più facile abbattere gli aerei lontani, che quelli più vicini alla tua nave. Questo perché più si avvicinano, più vanno veloci, perciò

la difficoltà aumenta.

Un'ultima cosa: quando la tua nave sarà diventata tutta rossa, avrai perso il gioco. Puoi però riparare i danni subito cercando una delle tue basi nell'Atlantico, contraddistinte dalle bandierine.



IL MURETTO (48K)

Ecco un'altra versione del notissimo e famosissimo, nonché antichissimo, "Muro". Questa, in realtà, dell'originale conserva soltanto la pallina, perché il resto è tutto diverso.

Innanzitutto i fatidici mattoncini sono disposti non in alto, ma sulla sinistra (o sulla destra, lo puoi decidere tu) e tu ovviamente sei dalla parte opposta ad impedire che la pallina oltrepassi l'estrema linea. Dicevamo che di simile ai suoi predecessori questo gioco ha soltanto la pallina, perché per il resto MURETTO è arricchito di

tantissime altre cose, per esempio mostriciattoli rompiscatole che vanno a cambiare la direzione della pallina, api terrificanti che se ti cuccano ti immobilizzano (e chissà perché perdi sicuramente la pallina in questo caso...!) e tante altre cose. Scopri da solo questa volta quello che accade! Ecco i tasti per chi usa la tastiera:

P = su

L = giù

SPAZIO = lancio

Puoi inoltre scegliere la velocità della pallina e quella di risposta della tua racchetta, oltre che il

suono on/off. Ti diciamo solo che ci sono alcuni mattoncini magici che, una volta colpiti, mostrano una lettera: a seconda della lettera apparsa ti regaleranno qualcosa. La più comune è senza dubbio la E che allargherà la tua racchetta, ma prova a giocare e guarda cosa accade se becchi la D, o la B oppure la X...

Se vuoi giocare con le vite infinite devi rispondere con una S alla solita domanda del nostro solito amico. E vedrai che tutto andrà per il meglio.



LUPETTO DEI CIELI (48K)

Non lasciarti ingannare troppo dal nome, soprattutto da quel lupetto. I lupi non c'entrano niente, ma il cielo sì, anzi è l'elemento principale del gioco, visto che dovrai volare per molte miglia in mezzo a tantissimi tunnel combattendo strenuamente contro i caccia nemici, spesso e volentieri inutilmente. Sei al comando di un sofisticatissimo elicottero, e il comandante della tua base ti ha affidato una missione molto delicata: devi

esplorare una certa zona di territorio finora sconosciuta all'uomo



con il tuo mezzo certamente superiore a tutti i velivoli da combattimento fino ad oggi conosciuti. Dopo aver verificato il corretto funzionamento di tutti i dispositivi di bordo, inizi il tuo volo ma hai subito una sgradita sorpresa: il territorio che sorvoli è abitato da una razza sconosciuta di esseri che appena ti avvistano iniziano ad attaccarti. Non ci sarebbero troppi problemi, data la tua superiorità "tecnica" se non fosse che, proba-

bilmente per un errore, tutti i tuoi dispositivi non funzionano improvvisamente più; o meglio, non ci sono proprio più! Saresti condannato alla disfatta più totale in queste condizioni ma, per fortuna tua, tutti i microchip di controllo dei tuoi armamenti si sono sparpagliati nel cielo così che, ogni qualvolta ne trovi e ne "mangi" uno, qualcosa torna a funzionare. Insomma, ora qualche possibilità di uscire dal territorio nemico ce l'hai, ma non sperare che sarà facile! Terminato il caricamento, dovrai premere ASSOLUTAMENTE ENTER per iniziare, quindi comparirà il menù principale. Se sceglierai la tastiera, dovrai ridefinire i tasti, altrimenti puoi usare il joystick, quindi battere 0 per iniziare. In alto sullo schermo vedrai due scritte, "attivo" e "fermo" e, sotto, due rettangoli, uno dei quali vuoto, mentre nell'altro c'è un missile. Quello che vedi rappresentato sotto la scritta "attivo" è il tipo di arma che stai usando in quel momento; quando riuscirai a mangiare qualche microchip (sono dei piccolissimi rettangoli che girano in continuazione) vedrai apparire sotto la scritta "fermo" qualcosa, ad esempio una B, che sta per bomba. Se vuoi servirtene, dovrai premere il rispettivo tasto (funzione ATTIVA nella ridefinizione, SPAZIO se stai usando il joystick) e lo vedrai comparire sotto "attivo". Nel caso della bomba però, dato che può scoppiare solo una volta, quando premerai il tasto di attivazione questa scoppierà, eliminando tutti i nemici che avevi intorno. Troverai molte altre cose, tra cui un super laser, molto più potente di quello solito; un aumento di maneggevolezza del tuo elicottero (simbolo molto strano, simile a due spaghetti arrotolati!) ed un aumento del tuo volume di fuoco, circa il doppio.

Ci sono due fasi principali di gioco: quando riuscirai a terminare la prima te ne accorgerai perché dovrai far fuori un'astronave piuttosto grande e pericolosa: è molto facile in realtà distruggerla, se ti accorgi di un piccolo particolare... Scoprilo tu, ovviamente! Solita prassi per le vite infinite.



PAC MAN

(48K)

Da quanto tempo! Come abbiamo potuto lasciare nell'angolo il re del videogame di qualche anno fa? Bene, provvediamo subito a colmare la lacuna con questo gioco che ti farà salire la febbre tanto da incollarti le dita al joystick. Lo scopo lo conosci: mangiare tutti i puntini del quadro in cui sei per poter passare a quello successivo. Non mancano i mostri, il solo contatto con i quali è mortale, quindi evitali come la peste. Mangiando i puntini scuri avrai il potere di divorare anche i mostri ma non a lungo, solo fino a quando questi, dopo aver lampeggiato, torneranno del loro colore iniziale: a quel punto farai bene a filartela! Per far punti o aggiudicarti una vita, mangia le lettere, la frutta ed altro che vedrai apparire ogni tanto. I quadri sono sei, tutti a difficoltà crescente, che si ripetono con, ogni volta, qualche difficoltà aggiuntiva. La nostra bontà natalizia non ha limiti, quindi eccoti qualche poke per cambiare un po' il gioco.

Per ogni modifica da effettuare devi pokare l'indirizzo specificato ed i due successivi al valore 0. Se possiedi la Multiface 1, utilizza l'indirizzo sotto la colonna "MULTIFACE" direttamente mentre il gioco è in funzione (quando sei nel

menù, fuori da una partita). Se non possiedi la Multiface 1, fai così:

CLEAR 24791 -enter-
LOAD""CODE -enter-
mettendo in play il registratore proprio all'inizio del gioco (ovvero la parte basic verrà saltata ed il primo blocco 1/m verrà caricato). Ferma SUBITO il nastro alla fine del blocco. Ora inserisci la poke che vuoi utilizzando gli indirizzi della colonna NORMAL. Per avere vite infinite digita POKE 25412,0:POKE 25413,0:POKE 25414,0 -enter-.

Ora digita: RAND USR 24830: LOAD"" CODE:RAND USR 24833 -enter ed il gioco inizierà con le modifiche apportate. Naturalmente poni il registratore in play per far caricare il blocco "low".

Quando il gioco è caricato e non stai giocando, ti appariranno: una videata con il nome del programma; i tasti di gioco; una videata con i record; una demo. In qualsiasi momento premi 1 per iniziare la partita e 2 per scegliere il joystick o ridefinire i tasti.

Tasti:
Q = su
A = giù
P = destra
O = sinistra

NORMAL	COSA SUCCEDDE	MULTIFACE 1 (in esadecimale)
25312	Non appaiono i mostri.	8DA8
25391	Non appaiono gli oggetti.	8DB1
25397	Non prendi gli oggetti.	8DB7
25400	Gioco senza punteggio.	8DBA
25406	Non cancelli i puntini.	8DC0
25409	In BREAK non funziona.	8DC3
25412	Vite infinite.	8DC6
25415	Mostri fermi in gabbia.	8DC9
25418	Niente musica quando mangi i puntini	8DCC
25424	Mostri velocissimi.	8DD2

BREAK = fine partita

Ci sono modifiche per tutti. Ti innervosiscono gli oggetti che appaiono? Toglili. Non vuoi i mostri? Eliminali. Ti sembra un gioco troppo facile? Velocizza i mostri.

Per riportare il gioco alla normalità devi ricaricarlo oppure, se hai una Multiface, rimetti i valori originali (prendine nota) al posto degli zero inseriti.



TRISTAR (48K)

di M. Sanvico



Tristar è un gioco eccezionale che ha meravigliato tutti noi per la sua bellezza e la sua velocità. Lodi all'autore! La storia è molto semplice: il Tristar è un modernissimo modello di caccia e questo programma ne simula il funzionamento. La sua prima apparizione ufficiale risale al 2197 quando la Federazione Terrestre entrò nel conflitto Yprithiano per sedare una rivolta degli abitanti del pianeta Yprith, che rivendicavano una maggiore autonomia. Dopo un lungo periodo di aspri combattimenti nello spazio, la Federazione ebbe naturalmente la meglio, grazie ai suoi super caccia Tristar. Ora essi non esistono più e sono entrati nella leggenda, ormai superati dall'odierna tecnologia: è rimasto soltanto questo simulatore, un tempo usato per istruire i

piloti, con il quale puoi provare anche tu l'ebbrezza di un combattimento nello spazio! Il gioco è compatibile con il joystick Kempston, ma ovviamente puoi usare anche la tastiera. I tasti sono:

I = su

Q = giù

P = destra

L = sinistra

A = accelera

Z = decelera

B fino allo spazio = fuoco

Ricorda fin d'ora che normalmente non potrai né accelerare, né diminuire la tua velocità, perché questa viene regolata dal computer di bordo. L'unico momento in cui sarà necessario occuparsi anche della velocità sarà quello in cui sarai sotto attacco della flotta nemica. In questo caso infatti la velocità del Tristar diventa fundamenta-

le perché andando troppo veloce non potrai colpire le astronavi nemiche, ma andando troppo piano te le ritroverai in coda e... ti accorgerai di cosa significa! Non premere il BREAK perché c'è una piccola sorpresa messa apposta dall'autore... Quando ti sarai stancato di giocare, però, ti consigliamo di vedere cosa succede... La grafica in 3 dimensioni è veramente eccezionale, e la presentazione parla da sola... Peccato che il programma sia così "chiuso", tanto che abbiamo dovuto "sprotteggerlo" perché creava problemi in fase di duplicazione del master. Perché? Semplice, perché il bravo autore aveva salvato in un unico blocco tutta la ram, circa 49000 bytes, un po' troppi per il nostro duplicatore! Le istruzioni sono contenute nel gioco.



GOBLINS (48K)

di G.B. Alicardi



Il gioco è ambientato in Inverno. Le si rifà al famoso film omonimo. Per finire questa avventura, se tu non avessi ancora capito che di un'avventura si tratta, devi ritrovare tre vivacissimi e scherzosi folletti (i Goblines, appunto), scappati da un laboratorio nel quale veni-

vano usati come cavie per la ricerca di una sostanza capace di neutralizzare i loro poteri. Poteri che erano molto "simpatici", poiché permettevano loro di combinare qualsiasi tipo di scherzo, non sempre piacevole. Te ne accorgerai anche tu, perché ti capiterà di ve-

der sparire oggetti che avevi già preso (basta fare I oppure inventario per sapere cosa hai con te) e, cosa ancora peggiore, che vengono cancellate alcune "azioni" che avevi già portato a termine. Se perciò ti capiterà qualche sventura, non prendetela con il pro-

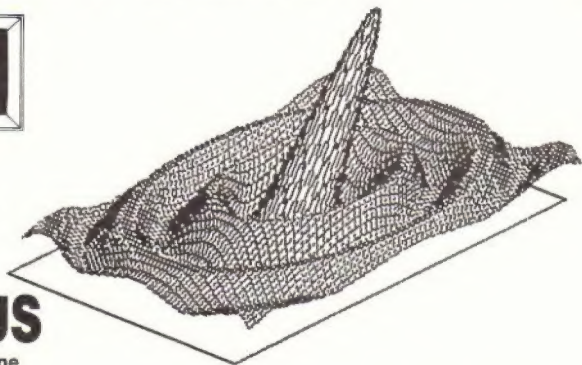
gramma o con gli autori, ma con i Goblins! Ora qualche piccolo aiuto per i meno esperti in adventure-game: innanzitutto ricordati di usare SEMPRE gli articoli, altrimenti l'interprete risponderà con la solita frase "Non puoi farlo". Occhio perché questa frase ricorre ogni qualvolta fai un errore, di qualsiasi tipo, sia che tu dimen-

tichi una lettera (premi invece di prendi) sia che tu stia usando un verbo che il programma non conosce. Puoi salvare la situazione attuale semplicemente dando il comando SAVE: potrai successivamente ricaricare il gioco e, con il comando LOAD, ripristinare le cose così come le avevi lasciate. L'oggetto fondamentale del gioco

è senza dubbio lo SPRUZZATORE. Ricorda fin d'ora che senza l'AMPOLLA non riuscirai mai a farlo funzionare (e che dovrai avvertirla...!) Infine non dimenticarti di aprire il bagagliaio (con il mazzo di chiavi...), di esaminare la lavatrice e... e ti abbiamo detto anche troppo!



(48K)



3D PLUS

di F. De Simone

Un'utility eccezionale che ti permette di creare favolosi grafici in 3 dimensioni dando in input una funzione a 2 variabili i cui risultati sono così incredibili che noi stessi, dopo aver visto il "plico" dimostrativo mandatoci dall'amico De Simone, stentavamo a credere che l'autore di sì belle figure geometriche fosse proprio il vostro amato Spectrumino. Ricordate la sigla di Quark? Beh, avere sul tuo Specy quelle belle colline reticolate non sarà più un sogno se userai il nostro 3d Plus. Ma ecco la spiegazione delle varie fasi; cominciamo dalla schermata iniziale nella quale vedrai, in alto, una funzione già immessa dall'autore. In basso noterai dei comandi:

- Edit = ti apparirà una lineetta, spostabile con i cursori, sovrapposta alla $z=f(x,y)$ in alto; con questa ti posizioni dove vuoi inserire qualcosa, oppure cancelli con il solito delete.
- Input = devi usarlo quando sei in edit e vuoi inserire qualcosa: pre-

mettendo la I quindi darai, nel classico input in basso, quello che vuoi inserire e premerai enter.

Per uscire dall'edit devi ripremere la E (ovviamente le due fasi si richiamano premendo la prima lettera).

- Memor = memorizza la funzione attuale nella matrice GS().

- Rec = richiama una f() precedentemente memorizzata; la f() attuale è sempre la n.0; se i dati di una f() richiamata vengono modificati, il numero corrispondente lampeggia e la modifica è temporanea.
- F(x,y): non vi sono limiti, com-

prese tutte le funzioni logiche, es: $SIN X > SIN Y$; $((X^2 * X + Y^2 * Y) AND X < 1) - ((X^2 * X + Y^2 * Y) OR Y > 1)$. Queste sono utilissime per definire limiti e campi di esistenza ed indispensabili per risolvere problemi tipo la divisione per zero (chi ha fatto un po' di analisi può capire il problema...). Molto interessante è la possibilità di usare la f() attuale in qualsiasi combinazione con altre memorizzate, es:

$F(X,Y) = (X OR X < Y) * (Y AND Y < X) + VAL GS(3) - VAL GS(2, TO 6)$.

- B = premendo in fase di input la B ed ovviamente l'enter, torni indietro per modificare dati o correggere errori.

- Xmin, Xmax, Ymin, Ymax = limiti di definizione della f().

- Zmin, Zmax: minimo e massimo della f(). Se non li conosci, basta inserire valori uguali o più semplicemente A per far uso della routine di Autonormalizzazione.

- STEP = passo della f(); indica lo spazio in pixel tra due linee suc-



cessive (è consigliabile usare un step > 8 se si usa la Autonormalizzazione poi, dopo aver disegnato la f), tornare indietro e modificare lo step).

- ANGOLO = angolo verticale di vista (come la tangente, perciò mai avvicinarsi troppo a 90 gradi).

- PROSPETTIVA = varia il rapporto di scala tra gli assi x e y, simulando una visione prospettica (—n)=basso/sinistra, (+n)=alto destra.

- DIMENSIONI = grandezza frazionaria del grafico della f(). Per esempio, con ".5" si ha un grafico grande metà in x,y,z, ossia 1/4 di video. Premendo solo enter la dim. viene posta=1 ed i successivi input sono saltati.

- SHIFT/PLANE = servono a posizionare in una qualunque zona del video un grafico di DIMENSIONI ridotte: se prendiamo come esempio l'ALTEZZA=1, rispondendo all'input 0;1 il grafico viene tracciato nel quarto di video a sinistra in basso; con 127;1 a destra in basso; con 127,2 a destra in alto; con 0,2 a sinistra in alto e così via.

- ALTEZZA = serve a modificare l'altezza del grafico della f(); normale=1, mentre con valori <1 si schiaccia, >1 si alza.

- SEZIONI = permette di tracciare solo una parte della funzione; in unione con merge puoi porre sullo stesso schermo più parti di funzioni diverse con effetti eccezionali. Se premi SOLO ENTER la f() viene tracciata per intero.

- LINEE NASCOSTE = il tracciamento avviene con/senza le linee prospetticamente non visibili.

- CONFERMI = ovvia domanda!

Durante il tracciamento appaiono, nella zona di input, un breve riepilogo dei dati ed un ultimo menu:

- Init = torna all'inizio del programma.

- Save = salva lo screen.

- Copy = esegue copia su carta (occhio alle proprie stampanti però, dato che non sono tutte uguali in grafica).

- Print = permette di scrivere sul video, per es. la f() ed i dati.

- Merge = come già accennato, permette di richiamare qualsiasi f() memorizzata e di tracciarne il grafico sopra quello che è già sul video.

Ricorda che premendo Enter nei vari input confermerai i dati già impostati precedentemente. La faccenda ti sembrerà un po' complicata ed in realtà la cosa non è semplicissima. Tutto dipende però da cosa vuoi ottenere: per il semplice disegno di un f() in molte op-

zioni premerai enter e tutto andrà bene, mentre quando avrai preso confidenza con il programma ti potrai sbizzarrire. Se vuoi vedere subito cosa viene fuori, appena caricato il programma premi sempre enter e vedrai una bellissima collina in 3 dimensioni.



(48K)

TERMINAL MODEM

Questi due programmi trasformano il tuo Spectrum in un vero e proprio terminale; per vederlo all'opera, devi però possedere il modem progettato da Elettronica 2000 e pubblicato sul fascicolo di Maggio 87. Questi due pacchetti software NON sono (per ora!) compatibili con l'interfaccia seriale pubblicata sul numero 2 di Modem Computer Magazine. Le modifiche sono a livello hardware ma pubblicheremo, non appena possibile, la versione compatibile.

Entrambi i programmi hanno dei comandi in comune che sono: Caps Shift + I (Edit) = menu principale
Symbol Shift + F = modem in linea
Symbol Shift + G = interrompe la chiamata.

Appena terminato il caricamento sarai in modo terminale, pronto cioè a ricevere ed a trasmettere dati; premendo Edit entrerà nel menu. Ti appariranno varie opzioni per selezionare le quali non dovrai far altro che posizionarti su quella voluta con i tasti cursore e premere Enter. Per rientrare dai vari menu al livello precedente, dovrai premere lo Spazio.

Una piccola parentesi meritano l'AUTO DIAL e l'AUTO LOGON: con l'opzione Num. Telefonici puoi, oltre che la chiamata, ricomparire direttamente il programma settando il numero di bit, la parità etc. La sintassi è questa: *formato*visualizzazione<spazio

>numero telefonico*macro
Per il formato devi riferirti a questa tabella:

Carattere	Bits	Parità	Stop
@	7	even	1
a	7	odd	1
b	7	none	1
d	7	even	2
e	7	odd	2
f	7	none	2
h	8	even	1
i	8	odd	1
j	8	none	1
l	8	even	2
m	8	odd	2
n	8	none	2



La visualizzazione può avvenire in due modi:

0 = scrolling (BBS)

1 = videotex

Normalmente dovrai usare l'opzione 0 (per il videotex ti conviene usare l'altro programma).

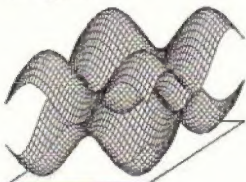
Esempio: BBS2000

*j*0 02 706857 *1

L'ultima cifra rappresenta il numero della macro da inviare: queste non sono altro che sequenze di caratteri che tu memorizzi pri-

(segue da pag. 3)

altri no... Cosa? Semplice... con una sola poke è possibile finire il gioco stando a guardare quello che succede (più o meno)! Questa poke è già nel caricatore del gioco, ma è preceduta da una REM che non la fa eseguire. Se te ne vuoi servire perciò, ferma il registratore appena caricato il primo pezzo e premi enter: vedrai apparire solo un by... (solito ignoto!) e la faticida poke. Digita PAPER 7 ed edita la linea della poke, togli la rem e reinscrivila (per servirtene dovrai avere anche le vite infinite ovviamente). Riavvia il nastro e... aspetta!!!



3D PLUS (Dicembre '87)

Giusto per non parlare solo di giochi, ecco alcune funzioni adatte ad essere studiate con l'eccezionale programma 3D PLUS:

$F(x,y)=\sin(X*Y)$
 $F(x,y)=\sin X*(\text{SGN } X*Y)$
 $F(x,y)=\sin X+\sin Y$
 $F(x,y)=X*X+Y*Y$
 $F(x,y)=X*X/(X \text{ OR } Y)>.5 \text{ OR } Y<.5$
 $F(x,y)=\sin(\sin \sin X+\sin \sin Y)$
 $F(x,y)=(\sin \text{ SQR}(X*X+Y*Y))/\text{SQR}(X*X+Y*Y)$
 $F(x,y)=\text{SQR ABS}(X*Y)$
 $F(x,y)=\cos(X+X+Y)$
 $F(x,y)=-\cos(X*\sin Y+Y*\sin X)$
 $F(x,y)=-\sin(\text{SQR ABS } X+\text{SQR ABS } Y)$
 $F(x,y)=\sin \text{ SQR}(X*X+Y*Y)$

Anche se non sei un esperto di analisi potrai inventare le tue funzioni ma prova queste, con parametri diversi, e ti assicuriamo dei magnifici risultati!



ma è che il programma manderà automaticamente. Potrai rendere l'operazione di login completamente automatica. Potrai inserire caratteri speciali che sono:

* = invia un escape (ascii 27)

! = aspetta un secondo

t = attende che venga premuto un tasto (non mostra i caratteri ricevuti)

@ codici di controllo; in pratica sostituisce il tasto CTRL assente sullo Spectrum. Es: @M = carriage return; @C = Ctrl C.

In modo terminale hai i seguenti comandi:

symbol shift + E = copia su stampante

symbol shift + U = mostra i numeri memorizzati

symbol shift + I = autodial (chiamata automatica)

symbol shift + V = visualizza le macro memorizzate

symbol shift + W = invia la macro scelta

Se hai letto attentamente, avrai capito che questo programma può emulare anche lo standard videotex, con alcune limitazioni: per far ciò dovrai settare il formato @, modo videotex ovviamente.

L'altro programma specifico per il modem è VIDEOTEL. Questo è stato scritto appositamente

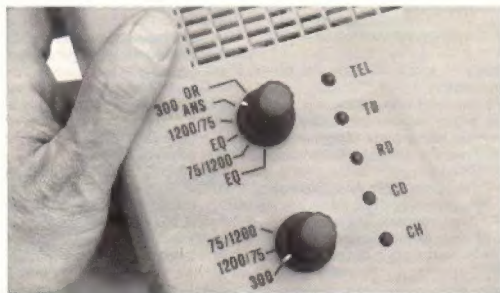
per collegarsi con il VIDEOTEL (ma anche il Prestel). Ci sono molte opzioni che si spiegano da sole, sappi solo che, per entrare in modo terminale, devi premere symbol shift + I, da qualsiasi parte ti trovi.

Hai la possibilità di memorizzare 25 pagine con questi comandi:
symbol shift + Q = pagina seguente
symbol shift + W = resetta contatore
symbol shift + E = incrementa puntatore
symbol shift + A = mostra pagina memorizzata
symbol shift + S = setta il puntatore alla posizione nn

Inoltre hai questi funzioni:
caps shift + 2 = caps lock
caps shift + 3 = escape (ascii 27)
caps shift + 4 = end box (escape + j)
caps shift + 5,6,7,8 = cursore
caps shift + 9 = invia *90# (fine collegamento)
caps shift + 0 = invia *00* (richiede ultima pagina)

Se non avessi mai visto come funziona il videotel, è sufficiente tu sappia che per richiedere una determinata pagina devi premere l'asterisco, il numero e quindi enter.

L'ultimo programma è una semplice routine che permette al modem di riconoscere una chiamata in arrivo e di rispondere automaticamente. Se vuoi fare una tua BBS (Bulletin Board System) sullo Spectrum, ora possiedi tutti gli elementi necessari, quindi prova subito. E, se lo fai, dicitelo: siamo notoriamente molto curiosi!





[HTTP://LOADNRUN.SPECCY.ORG/](http://LOADNRUN.SPECCY.ORG/)



SEQUOR@TERRA.COM